

## Préface

ANDRÉ MENAUT

Professeur des Universités émérite. Université de Bordeaux2

Les sports collectifs dont il est question dans cet ouvrage qu'ils soient une résurgence des jeux de balle de l'Antiquité et du Moyen Age tels le football, le rugby ou le hockey ou bien qu'ils aient été inventés à des fins pédagogiques à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle comme le basket-ball et le volley-ball, se sont constitués en institutions sportives au cours de leur histoire et sont devenus aujourd'hui de véritables machines économiques et sociétales. Or, même si comme l'affirmait Jeu (1972) le sport est un jeu « pris très au sérieux », il n'en reste pas moins que sa nature profonde est d'être d'abord et avant tout un jeu. On comprend mieux alors les raisons pour lesquelles les institutions politiques et éducatives ont longtemps considéré - mais n'est-ce pas encore le cas ? - que les jeux sportifs parce que subversifs devaient être, selon la conception platonicienne, surveillés et contenus dans les garde-fous de l'éthique et de la politique. Cet impérialisme conceptuel a souvent conduit les responsables politiques de l'EPS à considérer les jeux de balle au mieux comme des éducatifs d'une motricité contrôlée ou des dérivatifs à l'issue d'une séance d'EPS rationnelle ou au pire comme d'aimables divertissements pascaliens. Mais comme souvent, l'histoire des hommes propose d'étonnantes coïncidences de phénomènes et d'événements qui sont autant de ruses de la raison. C'est ainsi que dans la deuxième moitié du XIX<sup>e</sup> siècle furent pressentis par le physicien Maxwell des phénomènes physiques chaotiques où l'indétermination est certes présente mais où il n'en existe pas moins un ordre sous-jacent : on parle à présent de chaos déterministe, d'attracteurs étranges, de sensibilité aux conditions initiales. Or, au même moment, les hommes curieusement inventaient un jeu - le football- dont la nature profonde est de faire coexister désordre et ordre, chaos et déterminisme. Tous les grands jeux collectifs de balle se caractérisent -à l'exception du volley-ball- par une interpénétration des espaces de jeu qui engendre un état quasi permanent de mélange, de désordre et génère des séquences d'événements chaotiques parce que imprédictibles. Cette explosion du nombre des possibilités d'événements, d'alternatives et de mises en relation des uns avec les autres, bref cette production d'indétermination ressortit à la problématique de la complexité. On ne peut que suivre le propos de Morin (1993a) lorsqu'il présente le football -tout jeu en réalité- comme le

paradigme de la pensée complexe. Face à cette indétermination, à ce chaos, les joueurs cherchent à mettre de l'ordre en construisant une intelligence tactique ou plutôt selon nous une pensée tactique (cf. Menaut, 1998, p. 322) qui leur permet d'élaborer des stratégies et prennent des risques dans leurs décisions qui peuvent être quelquefois sources de créations esthétiques. Ainsi les sports collectifs –comme la musique- incarnent le paradoxe de l'ordre dans le chaos, de la fuite du temps dans la permanence de l'instant et de la puissance de l'action dans la réflexion. Mais, dans la création des formes de jeu visant à mettre de l'ordre, un autre paradoxe est toujours présent, c'est celui de la synthèse des moyens d'expression collective et individuelle qui n'est jamais définitive. Cette quête d'une mise en résonance entre l'individualité poétique créatrice de nouvelles formes de jeu et la difficile symphonie cosmique, c'est-à-dire ordonnée, de l'équipe est une constante chez les meilleures équipes de sports collectifs. Toutes les équipes de club ou nationales qui ont marqué leur époque dans chaque sport collectif se caractérisent essentiellement par une juste harmonie toujours en équilibre instable entre la rigueur de l'organisation collective et la créativité individuelle ; l'organisation –le système, disent certains auteurs- ayant pour seul but de favoriser sinon de susciter l'animation autrement dit de donner vie au jeu.

Face à l'ampleur et à la complexité de ces problématiques, il est heureux que l'ouvrage composé de quatorze contributions d'auteurs issus de différentes cultures sportives et universitaires, et coordonnées par le Professeur J.F. Gréhaigne, vise d'abord à rendre ses lettres de noblesse à la pratique des jeux collectifs de balle en réagissant à l'impérialisme conceptuel dont nous parlions plus haut. D'autre part, en cherchant à travers leurs différents travaux l'adéquation de l'intelligence du joueur et de l'intelligibilité du jeu, les auteurs prolongent et approfondissent parfois les travaux précédents sur l'acte tactique en jeu. Par ailleurs, par la mise en évidence d'invariants ou référentiels d'actions ou la construction de modèles d'actions ou de matrices de jeu, ces auteurs apportent un éclairage pertinent sur le mode de fonctionnement et sur le développement des structures cognitives appliquées à un champ d'action particulier celui des jeux sportifs collectifs. C'est ainsi qu'un des objectifs des différents chapitres consiste à montrer que l'intelligence tactique n'est pas un « donné » mais une construction ou plutôt une co-construction associant un environnement culturel et social et une histoire socio éducative individuelle. Les contenus de cet ouvrage donnent aussi à réfléchir sur la nouvelle complexion des dispositifs didactiques et pédagogiques des organisations tactiques et stratégiques en lien avec la logique de chaque sport collectif étudié et que les praticiens chercheurs confrontent à ce que les théorisations existantes peuvent en dire. C'est sur ce dernier plan que nous souhaitons ici exprimer le grand intérêt que ce texte recèle.

En premier lieu, même si selon la logique interne du sport collectif étudié, sa position se déplace sur l'axe désordre-ordre (football versus volley-ball) les auteurs insistent sur ce qui fonde la trame des comportements tactiques à savoir l'incertain, l'imprédictible. Pour réduire sinon l'aléatoire, du moins l'indéterminé des situations de jeu, il faut que le

joueur fasse appel à une activité cognitive capable, le plus rapidement possible, de situer l'action de jeu à réaliser parmi un ensemble de combinaisons de jeux possibles. La pensée tactique s'inscrit donc dans une sorte de causalité du possible qui domine la cognition tout entière, or penser le possible c'est aussi penser le complexe.

En deuxième lieu, un certain nombre d'auteurs fait appel au concept de système pour décrire et rendre compte des phénomènes observés dans le champ des sports collectifs. Ce choix est d'autant plus pertinent qu'il permet de distinguer entre le concept de structure qui est un ensemble invariant de relations entre des éléments qui changent de la dynamique systémique des processus qui font évoluer les configurations de jeu au sein de chaque sport collectif. L'emploi de ce concept permet de montrer aussi qu'un système n'est pas simplement fait d'éléments mis en relation, il est constitué d'autres systèmes : ce qui change profondément la nature et la dynamique du questionnement à propos de l'objet étudié. Ainsi l'idée de système n'est pas une nouvelle théorie, mais une nouvelle problématique au sens fort du terme. C'est-à-dire une certaine façon de découvrir des problèmes qui pourraient ne pas être aperçus autrement. C'est dans cette perspective que nous soumettons ici deux idées simples. La première consiste à préférer utiliser le terme d'organisation de jeu plutôt que celui de système de jeu qui est confondu -comme on l'a indiqué plus haut- avec la notion de structure. L'organisation est comme l'a montré Morin (1973) faite d'ordre et désordre. L'organisation est dynamique, souple, elle a du « jeu ». C'est un processus jamais achevé, toujours ajusté, modifié, de (re)mise en ordre d'un désordre inéliminable qui a précisément incité le système à ce processus. L'organisation est la condition nécessaire à l'adaptation tactique des joueurs qui peuvent ainsi créer le jeu dans le temps de leur propre histoire, de leur (inter) subjectivité, à l'occasion d'une rencontre qui est par son irréversibilité toujours singulière et unique.

La seconde idée consiste à rappeler que l'approche systémique dans ses innovations théoriques les plus radicales appliquées aux organisations sociales -comme le sont les sports collectifs- montre que celles-ci sont des systèmes « opérationnellement clos » provoquant ainsi l'émergence et l'évolution d'une réalité sociale sans cesse renouvelée de plus en plus complexe et différenciée. Ces rapports entre un système social autonome (l'équipe, la classe, etc) et son environnement (la société globale) renvoie au concept de co-évolution inspiré par les travaux sur les systèmes auto-poétiques ((Maturana et Valera 1980). Cet aspect doit amener les chercheurs et les praticiens à s'interroger sur la co-évolution du joueur ou de l'élève jouant (en tant que système) et du jeu (en tant que méta-système). Ceci n'est pas sans rappeler la notion de co-émergence postulée par les sciences biologiques à propos de la morphogenèse du sujet et du monde.

En troisième lieu, la modélisation systémique postule l'unité de l'invariance et du changement. C'est le paradoxe de la reproduction sociale au sens barélien du terme (1973) qui assure à la fois la permanence d'un système social tout en préparant son adaptation

aux transformations internes et/ou externes ou à sa propre disparition. La reproduction sociale, ici, contient une part inéliminable de changement et d'innovation. Ce concept répond selon nous aux questions que se posent dans cet ouvrage les praticiens chercheurs à propos de la nécessaire modélisation du jeu. Il apparaît que cette quête prend, selon les contributions, différentes acceptions qui couvrent en fait la problématique déjà ancienne du modèle en pédagogie et en formation de Postic (1977). Ce modèle est selon cet auteur soit un ensemble de normes imposées par l'institution (les Instructions Officielles de l'Education nationale par exemple) ou par la coutume, soit un schème d'action que le sujet se donne à lui-même, soit enfin une construction de l'esprit destinée à rendre les phénomènes intelligibles et à agir éventuellement sur eux. Il nous semble que la modélisation systémique que nous évoquons plus haut indique que le modèle n'est jamais un objet pris pour soi. Il est relationnel. Un modèle n'est rien d'autre que sa fonction et celle-ci est une fonction de délégation (Bachelard, 1979). Le modèle est un intermédiaire à qui le chercheur-praticien délègue la fonction de connaissance ou plus précisément de réduction de l'encore énigmatique, en présence d'un champ d'étude dont l'accès, pour des raisons diverses lui est difficile. La construction d'un modèle considéré comme l'analogie de l'objet d'étude autorise le chercheur ou le technicien à « faire jouer » le modèle (Thom, 1979) dont la qualité ne doit s'apprécier que par rapport à la problématique de la recherche et de l'intervention pédagogique.

Ce « jeu » du modèle ou avec le modèle nous invite à considérer ici que l'analyse du système « sport collectif » doit s'éloigner du pôle de la machine logico-technique (ordinateur, homéostat...) pour se rapprocher du pôle de l'œuvre d'art. Celle-ci est un système de symboles riche d'une variété inépuisable de significations. Le désordre d'une rencontre de sport collectif n'est pas un désordre entropique mais un désordre hétérogène créateur d'une variété potentielle de significations qui actualisent des actions tactiques chaque fois différentes.

En dernier lieu, cette idée de « jeu » conduit à réfléchir au « jeu » des communications qui est au cœur des jeux collectifs et qui, comme le soulignent fort justement les collègues québécois, pose la question du Sens. Cet aspect nous rappelle que certains auteurs, dans les années 1960-1970 firent de la notion de langage ou de langue le point crucial de leur analyse du jeu et de leur démarche pédagogique. D'autre part, les auteurs canadiens en introduisant de manière fort pertinente, une distinction entre la « langue des sports collectifs » particulièrement ceux qui sont de même nature tels les « sports interpénétrés » et le « réseau des communications » basé sur la logique interne de chaque sport collectif particulier, nous invite à verser au débat quelques éléments de réflexion personnelle.

Il convient tout d'abord de rappeler qu'un sport collectif au même titre que toute forme d'expérience artistique n'est pas une institution de signification et de représentation comme l'est le langage ; le football comme la musique par exemple ne joue pas le même rôle que le langage parce qu'il n'a pas la même fonction. Ainsi, l'intelligibilité du message « sport collectif » n'est pas soumise aux conditions strictes de la communication

linguistique. On ne peut donc utiliser ici les termes de langue et de langage que de manière métaphorique. Nous avons montré par ailleurs (Menaut, 1998), que le message sportif (en particulier celui des sports collectifs) n'est qu'un cas particulier de messages artistiques multiples qui mettent l'intelligibilité du message collectif au premier plan. D'autre part, un tel message est constitué par l'enchevêtrement de deux messages distincts.

a) Un aspect sémantique qui renvoie à la dimension cognitive d'une séquence de signes prélevés dans un répertoire de symboles normalisés reconnaissables par tous les individus d'un même groupe humain. Dans cette perspective, nous pouvons dire que « l'intervalle » entre deux joueurs constitue le trait distinctif originel à partir duquel peuvent s'organiser tous les jeux sportifs collectifs, tous les niveaux de jeu et tous les systèmes de jeu. L'intervalle dans les sports collectifs correspond au blanc de l'écriture c'est-à-dire que dans ce qui n'est pas dit, se trouve le lieu où les significations se créent. Il s'agit de ce que certains sémiologues appellent un non signe, à savoir, une unité diacritique fondamentale constituant un signifiant privé de sa face signifiée.

Ce non symbole, cette séparation entre les joueurs nous paraît être l'élément fondateur sinon de tout jeu, du moins de toute forme de communications et d'actions collectives. Bref, sans distance, il n'y a que du non-sens (l'observation d'une équipe en difficulté le démontre aisément) ; autrement dit le sens du jeu précède toujours les systèmes de jeu. Sur la base de cet « invariant culturel », de cet espace des possibles qui constitue en quelque sorte la « grammaire générative » du genre sports collectifs, peuvent se décliner et se déployer des « culturèmes » ou « actomes » (Moles, 1986) propres à chaque sport collectif et à leur logique interne aussi bien dans le domaine offensif que défensif : c'est-à-dire des principes, règles ou référentiel d'action qui vont organiser les actions individuelles et collectives. Ce sont les éléments universels du « langage » moteur commun à tous les footballeurs par exemple ou rugbymen (...) de la planète.

Or, à l'évidence le message réel déborde ce seul aspect sémantique et rationnel où tout serait réductible à un système de reconnaissance des gestes-signes ; bref, cela veut dire que tout n'est pas fixé.

b) Un autre message se superpose en réalité au précédent : il s'agit d'un message esthétique constitué par l'ensemble des variations, des écarts que la forme du message réel subit sans cesser d'être reconnaissable comme tel. Il y a, en d'autres termes, une manière plus ou moins originale de faire usage du champ de liberté qui est offert au joueur créatif par rapport au message normal sémantique de base. Cet aspect nous renvoie à la libre culture des enfants de l'académie de football dirigée par l'ancien international français J.M. Guillou à Abidjan qui réalisent des prouesses techniques et tactiques exprimant ainsi une certaine forme de liberté à l'égard des « culturèmes » du football. Ce constat confirme d'abord ce que la sociologie de la connaissance nous dit, à savoir que la créativité de base de l'individu est liée entre autre à un certain taux d'anomie (c'est-à-dire un écart à la norme) puisque celle-ci est d'abord la mise en question de ce qui est au nom de ce qui pourrait être. Il y a donc, et cela nous paraît essentiel pour une pédagogie

### *L'intelligence tactique*

« engagée » et « réaliste » des sports collectifs, une certaine relation entre productivité créatrice globale d'un groupe social, d'une équipe ou d'une classe et leur capacité à tolérer, à accepter l'anomie. Cette perspective ouvre aussi une voie à ce que nous appelons « une pédagogie du possible » comme support de l'autonomie de l'acteur. La neuro psychologie de l'apprentissage nous apprend enfin que dans l'évolution des habiletés motrices, les acquisitions débordent toujours l'objet qui leur est assigné : là encore tout n'est pas fixé. Au final, il faut souligner combien l'inventaire réflexif qui nous est donné à lire permet de comprendre que les sciences et techniques ne suffisent pas à rendre compte de l'exceptionnel potentiel pédagogique que recèlent l'apprentissage et la pratique, à quelque niveau que ce soit, des sports collectifs. La quasi-totalité des auteurs s'efforce de dire le concept c'est-à-dire le sens de ces pratiques sociales et leur utilisation à des fins logique, morale et sociale ; bref leur fonction culturelle est évidente. Il s'agit donc d'une véritable éducation dont nous retiendrons ici simplement deux aspects. D'une part, la pratique des sports collectifs organise une initiation aux temps vécus collectivement en mettant en place des structures de régulation (classes, écoles, équipes, clubs, associations...) face à une fabrication de systèmes sociaux et sociétaux de plus en plus imprévisibles. D'autre part, et ce n'est pas une mince affaire, cette pratique structure une initiation à la compétition prise comme une dialectique du particulier et de l'universel reconstruisant incessamment la sociabilité.

A tous égards, ce livre, à la fois de diagnostics et de propositions, doit contribuer à nourrir la réflexion et l'intervention de tous les acteurs qui considèrent la pratique des sports collectifs comme un lieu de culture authentique c'est-à-dire profondément humaniste et objectivement critique.